

OS GAMES NA TV BRASILEIRA



HARPZONE

nº 7

ENTREVISTA

COM O CRIADOR
DE:



**MIR
NUTZ**

ESPECIAL

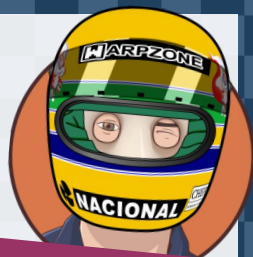
AYRTON SENNA'S

—SUPER—

Monaco GP II

E MUITO MAIS!!!

Já dizia Bowie: "We can beat them, forever and ever...Oh, we can be heroes, just for one day".



Johnny Vila - Editor

Ayrton Senna sempre venceu, e ele se tornou um herói, não por apenas um dia, mas por toda eternidade. Idolatrado e lembrado com carinho por todos que vivenciaram seus mágicos momentos no esporte automobilístico, nosso herói também marcou presença no mundo dos games, criando lado a lado com a TecToy, o fantástico Super Mônaco GP II.

Confira e relembre conosco este grande game, que levou muita velocidade e diversão aos donos dos consoles da SEGA no início dos anos 90. Viajamos para o outro lado do atlântico (mesmo que com as facilidades da internet) para conversar com o francês Philippe Dessoly, criador do game Mr. Nutz durante a geração 16 bits, além de ser um dos responsáveis pelo vânduro remake do clássico Toki. Embarcamos ainda em uma viagem pelo passado, lembrando os principais programas Brasileiros que retrataram (ou tentaram) a paixão pelos games na TV. Acelere conosco pelo passado e boa leitura.

SELECT YOUR RIVAL

03 REVIEW: THE LOST VIKINGS

04 MATÉRIA: VIDEO GAME MUSIC

06 MATÉRIA: TEDDY RUXPIN

08 CAPA: SUPER MONACO GP II

11 REVIEW: THE CYBER SHINOBI

12 MATÉRIA: FIFA SOCCER

14 MATÉRIA: THE LAST GUARDIAN

16 ENTREVISTA: MR NUTZ

21 MATÉRIA: VIDEO GAMES NA TV

24 MATÉRIA: TECMO THEATER

26 ESPECIAL: QUEM FAZ ESTAS COISAS?

30 REVIEW: TANK MISSION

32 REVIEW: ENFORCER

34 CRÔNICA: MEU CONTROLE ADAPTADO

Revista WarpZone nº 7 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila, Fabio Reis ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Capa:** Leandro Cruz ▪ **Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Arte de Capa:** Lucas Cordda ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redação:** Thiago Gonçalves, Rafael Belmonte, Pedro Ivo Prates, Flávio Antônio, Alan de Oliveira, Daniel Cuter, Roberto Rodrigues, Johnny Vila, Michel Borges, Zemo, Alexandre Pagano, Marcus Garrett, Mario Cavalcanti, Fabricio Aguiar e Tiozão da WZ.

REVIEW

Por **Thiago Carvalho Gonçalves**

Antes da Blizzard reinar em jogos para computador, ela criou "The Lost Vikings", game lançado para o Super Nintendo em 1992 e portado para DOS e Mega Drive no ano seguinte.

O game conta a história de três amigos vikings que foram abduzidos por alienígenas. Tentando escapar de seus sequestradores, nossos heróis encontram um portal temporal que os fazem viajar pela pré-história, o antigo Egito, e vários outros períodos históricos.

The Lost Vikings é considerado um "Puzzle-Platformer", mas é mais interessante pensar nele como um jogo de plataforma tático, pois controlamos os três guerreiros individualmente. Para completar as fases, todos os três vikings precisam chegar à saída, mas cada um possui suas próprias



limitações que os impedem de chegar ao final da fase por conta própria. É necessário pensar onde colocar cada um dos personagens para que eles possam usar suas habilidades e ajudem seus companheiros a superarem suas fraquezas.

Mas não é só de fraquezas que se faz um Viking! Erik é o mais rápido dos três, ele é capaz de pular e usa a cabeça dura para quebrar paredes. Baleog é o guerreiro do time, ele usa a espada e o arco para eliminar inimigos ou para apertar botões à distância. Por último temos Olaf, que utiliza seu escudo para proteger seus amigos, para planar enquanto cai ou para ajudar Erik a alcançar plataformas distantes.

Ficou interessado? A versão do Mega Drive tem cinco fases exclusivas. Não quer gastar tanto dinheiro assim procurando o cartucho? Não tem problema! A Blizzard lançou o game gratuitamente em seu site, junto com "Rock N' Roll Racing" e "Starcraft" original. The Lost Vikings é um jogo extremamente original que não merece ser esquecido. ■



Por **Rafael de Paula Belmonte**

Muito além de pequenos barulhos



Sabe aquele barulhinho chato do qual seus pais e avós viviam reclamando enquanto você jogava? Aquele que saía do seu videogame! Pois é, aquilo também era música. Mais conhecido por 'PIP PIP PIP', o som eletrônico que emanava dos antigos consoles (até o início da geração 16 bit) já "incomodou" muitas famílias. Nossos pais nunca entenderam porque não gostávamos de jogar com a TV no "mudo", já que, para eles, "aquilo" era apenas um looping de ruídos desagradáveis.

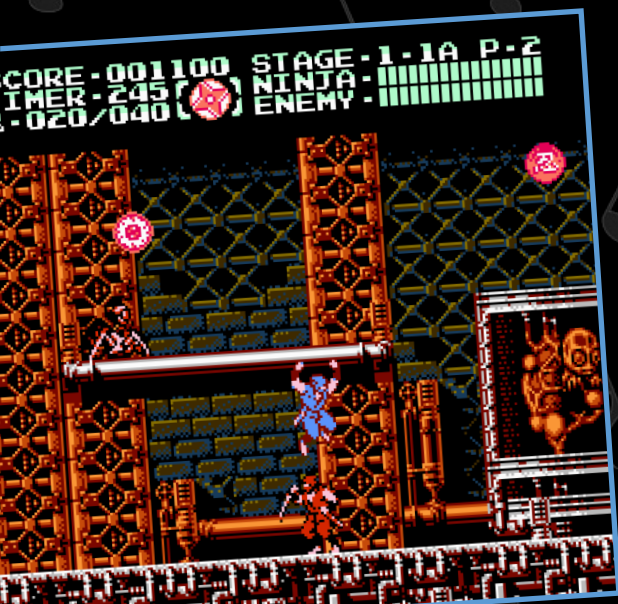
Longe de querer tratar o assunto de maneira filosófica ou conceitual, a Video Game Music (VGM) surgiu, enquanto

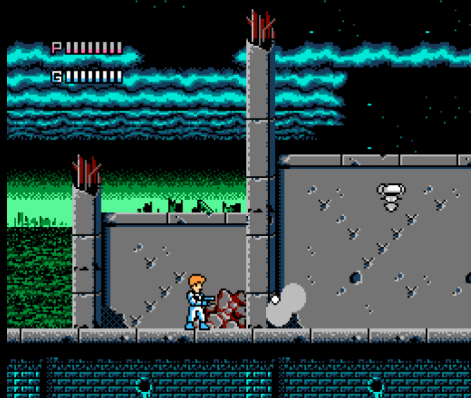
gênero musical, tardiamente. Assim como qualquer outro gênero, primeiro nascem as músicas dentro de um contexto específico, sem pretensões maiores. Com o passar dos anos, dependendo da quantidade de pessoas que apreciam aquele estilo, ele se torna oficial e é "batizado".

Já foi o tempo em que a trilha sonora dos jogos se resumia a simples arranjos eletrônicos com loopings eternos. As composições de hoje são orquestradas e abrangem praticamente todos os estilos musicais. Podemos jogar ao som do Rock and Roll e suas variantes, da música erudita, do pop ocidental ou asiático, entre outros estilos. Mas para você, que é "old" como eu, esses estilos musicais não são tão atrativos dentro de um jogo.

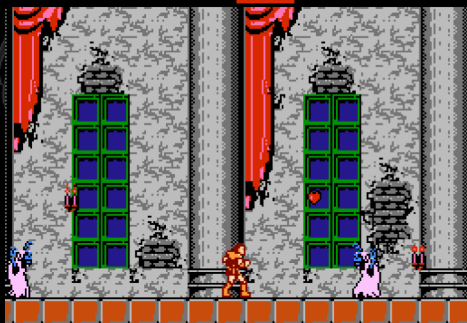
Gostávamos tanto daquele som característico dos jogos das décadas de 70, 80 e 90 que não ficamos impressionados quando ouvimos os magníficos arranjos feitos para os games atuais.

É claro que adoramos outros estilos musicais, cada um tem seu gosto, mas, assim como os gráficos pixelados, a música eletrônica vinda daqueles poucos canais de áudio evoca





SCORE-000500 TIME 0281 STAGE 01
 PLAYER 00
 ENEMY 00



lembranças indescritíveis. Na verdade, não sei explicar porque gostamos tanto daquele tipo de "ruído" — se fosse apenas por saudosismo, não existiria uma categoria só para esse estilo musical e não seriam criadas músicas novas com as mesmas características —, provavelmente existe uma psicologia ou ciência por detrás de cada gosto musical, mas isso não importa para a gente, pois continuaremos gostando independente do diagnóstico.

Duvida? Quem não se arrepia, ou não tem boas lembranças, quando ouve a música de abertura do Ninja Gaiden 2 (sem precisar assisti-la); a música da primeira fase do Journey to Silius; as músicas de Top Gear; ou qualquer música de qualquer Castlevania para NES? Se você conhece alguém que não se impressiona com a trilha sonora desses jogos, só pode significar duas coisas: ou ela nasceu depois dos anos 1990, ou não é humana. ■



Por **Pedro Ivo Prates**

A VOLTA DE **TEDDY RUXPIN**

Era março de 1989, aniversário de seis anos da minha maninha, a Bigu, mais conhecida por “Limãozinho Azedo”, minha tia Célia e minha avó Edina chegam de São Paulo para o aniversário do Limãozinho e trazem presentes para todos os irmãos: eu ganhei uma fita de Master System, a Bana, irmã do meio, ganhou um Moranguinho e a Bigu ganhou mais presentes, lógico, era aniversário dela.

Fui bisbilhotar o presente dela e, ao ver um urso, não dei muita bola. Formou-se uma roda de meninas na sala e quando o urso foi ligado eu rapidamente me aproximei do Teddy e simplesmente fiquei maluco por aquele urso falando e tocando músicas! Ao ser hipnotizado pelo ursinho falante, eu imediatamente comecei a traçar um plano para me apoderar dele. O plano deu certo,



era eu quem mais brincava com o Teddy, carregava-o para cima e para baixo e com ele, até hoje, tenho ótimas lembranças da minha amada infância.

Em 1985, nos Estados Unidos, um americano chamado Ken Forsse, falecido em 2014 aos 77 anos, lançou no mercado, pela empresa “World of Wonders”, um urso que contava histórias para crianças, e sua criação se tornou um dos ícones dos anos 80. Com mais de 40 historinhas lançadas em fitas k7, que acompanhavam os respectivos livrinhos, e dezenas de assessórios, Teddy

Ruxpin é até hoje um sucesso absoluto e está na lista dos cem brinquedos mais legais da história da humanidade.



Teddy chegou ao Brasil em 1988 pela TecToy. Com suas historinhas dubladas pelo ator Selton Mello, as crianças brasileiras se rendiam à imensa fofura. Tudo nele nos cativava, seu barco balão, Newton engenhoca, Grubby, as músicas, enfim, o momento do Teddy nos contando histórias era mágico.

De olho no mercado nostálgico, a empresa americana "Wicked Cool Toys" apostou suas fichas no relançamento do ursinho mais querido do mundo, o Teddy Ruxpin. Em pleno 2017, temos o prazer de ver um Teddy repaginado, com outro design e com mais tecnologia. Mas será que essa tecnologia agradou? Em minha opinião, só foi uma adequação necessária para os dias atuais. Confesso que prefiro o antigo Teddy, o atual vem com apenas três histórias na memória, as demais temos de baixar pelo aplicativo do ursinho — assim como as imagens das historinhas, que são reproduzidas em tablets, celulares ou outro dispositivo qualquer.

Os olhos também mudaram, agora são de LCD e mudam de cor, mostram emoções e outras imagens de acordo com o passar da historinha. Você pode controlar o ursinho ao apertar a palma da mão e no seu pezinho está a assinatura do criador, Ken Forssé.



PedruX com o Teddy em 1989



Um ponto positivo é que, apesar do Teddy ter sofrido com a mudança de design, as histórias são originais da época, o que levam as crianças do passado, hoje adultas, a se identificarem com novo ursinho. Acho importantíssimo preservar boas memórias da infância, tenho até hoje nosso Teddy Ruxpin, que foi inteiramente lavado e

consertado por um especialista e colecionador de Teddy Ruxpins, Fábio Jesus, que, inclusive, arrumou-me a fita original que vem com urso, A aeronave.

Quero passar para o meu filho, Luguinho Games, toda a magia do mundo fantástico de Teddy Ruxpin. Quando Teddy perguntar para o Luguinho: podemos ser amigos? Responderemos juntos:

"é lógico que podemos!" ■

MATÉRIA DE CAPA

Por Flávio Antônio de Assis Leite

AYRTON SENNA'S — SUPER — Monaco GP II

Ayrton Senna, um dos maiores, se não o maior ídolo do esporte brasileiro. Considerado por muitos o melhor piloto de Fórmula 1 que o mundo já viu, seus números são impressionantes: foram 41 vitórias, 65 poles, subiu ao pódio em 80 oportunidades e foi tricampeão mundial nos anos de 1988, 1990 e 1991.

Quando guiava, o Brasil parava para ver a corrida nas manhãs de domingo. É impossível não lembrar do tema da

vitória, que embalava cada vez que ele chegava na frente da disputa. Sob chuva, não havia concorrência, um piloto arrojado, dedicado e preocupado com seus colegas. Chegou a parar no meio de uma corrida para socorrer Érik Comas, que sofrera um acidente em Spa-Francorchamps.

Ele não foi ídolo apenas no Brasil, mas no mundo todo. Em especial no Japão, onde era idolatrado como se tivesse nascido em terras nipônicas. No GP da Europa, de 1993, cujo nome oficial era "XXXVIII Sega European Grand Prix", devido ao patrocínio da empresa japonesa, Senna realizou aquela que ficou conhecida como a melhor primeira volta de todos os tempos. Ele perdeu quatro posições na largada, mas se recuperou ultrapassando Michael Schumacher, Karl Wendlinger, Alain Prost e Damon Hill ainda na primeira volta, chegando em primeiro ao final da corrida e levando o icônico troféu do Sonic — recordado com muito carinho pelos fãs dos consoles da SEGA e do piloto brasileiro.

Contudo, sua história com a SEGA começou bem antes, quando a Tectoy apresentou a proposta para fazer um jogo de corrida em que a estrela seria ele. Isso mesmo, a ideia surgiu por aqui, em terras tupiniquins. Os japoneses toparam, afinal, Senna era tão ídolo para eles quanto para nós, além de ser conhecido mundialmente, campeão de Fórmula 1 e, para completar, conhecido como o Rei de Mônaco. Foi o maior vencedor desse circuito. Era perfeito para a empresa.



Nasceu assim, Ayrton Senna's Super Mônaco GP II, game produzido sob supervisão direta do próprio Ayrton Senna, que fez questão de participar do desenvolvimento do jogo, dando seus pitacos, sugestões para a jogabilidade, traçados das pistas, deixando o jogo o mais realista possível. Foi lançado em todas as consoles da época: os 8 bits Master System e Game Gear e também para o Mega Drive.



MEGA DRIVE

Lançado em 1992, o game conta com três modos de jogo. No "Free Practice", é possível treinar em todas as pistas disponíveis. Este modo é muito importante para aprender o traçado dos circuitos antes de entrar para o campeonato mundial.

Em "Senna GP", é possível correr em três pistas exclusivas desenhadas pelo próprio Ayrton, sendo que uma delas é idêntica à pista de Kart que o piloto brasileiro tinha em sua fazenda no interior paulista.

O modo principal, "World Championship", representa o campeonato mundial de pilotos, com os 16 circuitos e mesmo sistema de pontuação que a temporada de Fórmula 1 de 1991. Infelizmente, a SEGA não obteve o direito de imagem dos pilotos e equipes e, por isso, teve que realizar adaptações. Surgiu então, a Madonna (correspondente à McLaren), Losel (no lugar da Lotus), Firenze (como Ferrari), entre outros. Entre os pilotos,

a coisa não foi diferente com N. Jones representando Nigel Mansel, por exemplo.

O jogador pode escolher entre os modos Iniciante (Beginner) e Master. No modo iniciante, o campeonato é simplificado, com menos voltas por corrida e nada de especial além de ter que vencer a temporada atingindo a maior pontuação. Já o modo Master é bem mais interessante, o jogador tem como objetivo alavancar sua carreira de piloto, começando numa equipe pequena e alcançando voos mais altos à medida em que vence as corridas. São cinco níveis de equipes, sendo a S com o melhor carro, a Madonna (pilotoado por ninguém menos que o próprio Senna), e as categorias A, B, C (categoria na qual o jogador inicia) e D.

Antes das provas, o jogador escolhe um rival e, caso chegue à frente por algumas corridas, é contratado pela equipe dele, substituindo o rival escolhido. Mas nem tudo são flores, você pode ser desafiado e corre o risco de perder o lugar em sua equipe se for superado por seu rival. Para tomar o lugar de Senna na Madonna, será necessário muita estratégia, braço e agressividade, caso contrário, será fácil para o melhor piloto do mundo superá-lo.

O jogo conta com sistema de save, para que se possa continuar a jogatina num segundo momento. Com um realismo bem elaborado, se considerarmos a época em que foi lançado, vale a pena jogar e ter a chance de pilotar em alguns circuitos que não fazem mais parte da temporada de F1.





O jogo também chegou aos consoles 8 bits da SEGA. Assim como no Mega Drive, estão disponíveis os 16 circuitos do campeonato de 91 e o mesmo sistema de pontuação. Um fator interessante é que é possível realizar ajustes no carro escolhendo o tipo de transmissão, caixa de câmbio, pneus e aerofólio. Cada um desses ajustes tornará o carro mais veloz ou com mais aderência nas curvas, por exemplo. Assim, é importante conhecer bem os circuitos e também cada um dos itens para escolher o melhor ajuste para cada corrida.

Os gráficos e sons, considerando que são consoles de 8-bit, agradam, apesar de simplificados em relação ao Mega. A jogabilidade é boa e garante a diversão. Vale a pena para quem gosta de jogos de corrida.

A versão para Game Gear tem duas pequenas diferenças em relação à do Master System: a possibilidade de ver sua classificação no grid após o treino classificatório e a possibilidade de jogar contra um amigo através do Cabo de Jogo Múltiplo (Gear-To-Gear).

Ayrton Senna

1 Até o relançamento de "Turma da Mônica na Terra dos Monstros", os únicos manuais de jogos lançados pela TecToy que possuíam capa colorida foram as versões de "Super Mônaco GP II" para Mega Drive, Master System e Game Gear.

2 A TecToy tentou relançar o jogo juntamente com o Mega Drive 2017, mas esbarrou em direitos autorais, como anunciantes e pistas da época. Com isso, não foi possível ver uma nova edição à venda.

3 A TecToy fez uma promoção para o jogo Ayrton Senna's Super Mônaco GP 2 — o GP TecToy —, que consistia nos jogadores enviarem as pontuações de suas jogatinas e os melhores colocados ganhariam prêmios (entre eles, estão viagens para a Disney). Alguém conhece um ganhador? Nos envie um e-mail redacao@revistawarpzone.com.br

Ayrton Senna deixou muitas saudades para os fãs do mundo inteiro. Vale a pena relembrar esse grande piloto correr nessas três versões do jogo Ayrton Senna's Super Monaco GP II. Essa foi nossa homenagem ao maior piloto que a F1 já viu. Saudades eternas de Ayrton Senna da Silva. ■



Por **Alan Ricardo de Oliveira**

THE CYBER SHINOBI

The Cyber Shinobi (também conhecido como Shinobi Part 2) é um jogo de ação produzido pela Sega e lançado para o Master System em 1990. Foi o segundo jogo Shinobi para o console, e serviu como sequência futurista para o original. O jogo foi lançado exclusivamente na Europa, Austrália e, claro, no Brasil pela Tectoy.

No game, o jogador controla o neto do mestre ninja Joe Musashi, também chamado de Joe, que está em missão para derrotar a Cyber-Zeed, organização terrorista fundada pelos remanescentes da organização Zeed, destruída pelo Joe Musashi original. Ele deve percorrer seis fases para evitar que Cyber-Zeed dispare seus estoques roubados de plutônio contra o mundo.

Os controles e regras do jogo são diferentes do Shinobi original e, embora o objetivo do jogo continue sendo chegar ao final da fase e lutar contra um chefe, o jogador estará impedido de avançar nas telas até que todos inimigos sejam derrotados. Desta vez, o personagem não usa shurikens a todo momento, o jogador ataca principalmente com sua espada e um chute agachado.

Cyber Shinobi tem 2 mega de memória e seus gráficos são muito bons para o padrão do console. Os personagens possuem um tamanho razoável e os cenários, apesar de apresentarem poucos detalhes, são bem variados e com cores escuras que tornam o clima meio cyber-punk. O que é estanho é o tamanho do painel com as barras de energia e magias que ocupam quase metade da tela.

Na parte da jogabilidade, Cyber Shinobi é um pouco lento e travado, de modo que, sem um pouco de treino, você terá dificuldades em dominar o controle — mas nada que um

pouco de insistência não resolva, até por que o game não é tão difícil como o Shinobi ou Shadow Dancer. Na parte sonora, temos os efeitos tradicionais do Master System e uma trilha composta por “Keisuke Tsukahara”, que também participou das composições de “Mickey Land of Illusion”, “Shadow Dancer” e até mesmo do clássico de Dreamcast, “Shenmue 2”. As músicas de Cyber Shinobi são agradáveis, passando um tom de mundo desolado e lembram um pouco o estilo das músicas de Shadow Dancer e Eswat dos 8 bits.

Infelizmente, o game acabou não agradando os fãs do primeiro jogo, e do “The Revenge of Shinobi” de Mega Drive, devido às relativas diferenças de conceito em relação ao original -- além da dificuldade amenizada. As revistas da época não deram muito destaque ao seu lançamento, o que contribuiu para o seu “desconhecimento” diante dos outros jogos da série para o Master System. Apesar de tudo, recomendo que deem uma chance ao neto de Joe Musashi que, apesar das falhas e ser inferior aos outros dois, possui qualidades que dão conta do recado. ■



Por **Daniel Paes Cuter**

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

A origem de uma série de sucesso

Quando falamos em jogos de futebol, podemos citar duas séries de maior destaque: FIFA e Pro Evolution Soccer. Enquanto o segundo tem suas origens esquecidas pelos jogadores (mesmo na época); o primeiro todos conhecem: surgiu no Mega Drive, antes da Copa de 94, quando proliferaram vários jogos de futebol.

A série FIFA, em seu início, destacava-se pela visão em perspectiva isométrica, que seguia em diagonal — que já havia sido utilizada antes em dois outros jogos: Goal (Jaleco, 1988), para o NES, e o bizarro fliperama Dynamic Shooting (Jaleco, 1988), em que há apenas um treinamento de chutes, que também está contido no próprio Goal! Em entrevista para o produtor associado, e britânico, Matt Webster diz que ele foi escolhido “por ser diferente”.

O jogo foi desenvolvido pela EA Sports e a Extended Play, que produziu todos os FIFAs até a versão de N64, em Vancouver, no Canadá, e originalmente se chamaria EA Sports Soccer, como mostravam as revistas da época — além de destacar que o jogo aceita o 4-Way-Play, adaptador para quatro

jogadores da Electronic Arts (infelizmente ele não é compatível com o Team Player, oficial da Sega, como o FIFA 95).

Na equipe também estavam o programador líder, Jan Tian, chinês radicado no Canadá, os programadores Brian Plank e Kevin Piknell, entre outros. Os nomes são bem conhecidos daqueles que gostavam do game, visto que foram utilizados também como nomes de jogadores. Jan Tian aparece no Brasil e duas vezes no time dos melhores, a EA Sports, como titular e reserva, na China como Jiageng Tian e no Canadá como Jan Tian (único time em que ele não é atacante e meia). A música ficou a cargo do australiano radicado no Canadá, Jeff Dyck, que recentemente trabalhou no jogo Hand of Fate 2 e que já havia trabalhado nas séries Need for Speed e Total War. Outro a se destacar é o diretor de desenvolvimento Joe Della-Savia, jogador da Itália, que veio a falecer em 1994, aos 34 em um acidente de carro quando seguia para a EA Sports.





Estão disponíveis os modos "Amistoso", "Copa do Mundo" (com 24 times), "Eliminatórias" (com 16) e "Liga" (com 8). A jogabilidade do FIFA é boa, ainda que tenha o problema com os passes — talvez tenha ficado datado nos dias atuais —, mas não deixa de ser uma boa opção para jogar atualmente, seja no Mega Drive ou emulador. As versões atuais diferem e muito do antigo e, por isso, vale a pena revisita-lo.

Em relação ao jogo, temos 48 times para escolher, e a equipe especial com os melhores jogadores de todos os times. O jogador pode escolher entre cinco táticas, sendo uma a líbero, popular devido à copa de 90 (1-3-4-2). Como acontece em Sensible Soccer, também é possível escolher entre campo natural e artificial, a condição dele, o tempo de jogo (entre 2 e 45 minutos por tempo), decidir se o cronômetro para ou não, entre outros detalhes.

O jogo foi portado para Super Nintendo, computadores PC e Amiga (ambas com patrocínio da Panasonic, a versão para Windows tinha um editor de jogadores escondido), Game Boy e Game Gear (bem parecidas e simplificadas), Master System (portada pela TecToy), Sega CD (batizada de "Championship Edition", uma atualização da versão do Mega Drive mais difícil de fazer gols e com mais times) e 3DO (uma versão do Mega em 3D, com a mesma jogabilidade).■

No controle estão presentes três opções: passe alto, passe curto e chute. O passe curto não é muito efetivo, sendo bom para deslocar a bola para correr (isso seria ajustado no FIFA 95). Outra situação que não funciona bem são os impedimentos, que só seriam aplicados da forma correta a partir do FIFA 98. Não podemos esquecer que o juiz está presente em campo e você pode fugir dele em caso de cartão, o que pode substituir um amarelo por um vermelho.

Division Groupings

Team Name	G	W	L	D	P
Group A					
England	W	W	W	W	W
Iraq	W	W	W	W	W
Algeria	W	W	W	W	W
Australia	W	W	W	W	W
Group B					
Germany	W	W	W	W	W
Portugal	W	W	W	W	W
Nigeria	W	W	W	W	W
Denmark	W	W	W	W	W
Group C					
Argentina	W	W	W	W	W
United States	W	W	W	W	W
Wales	W	W	W	W	W
Ivory Coast	W	W	W	W	W

DPad-Scroll Up or Down

CLÁSSICO DO FUTURO

Por **Roberto Rodrigues**

The Last Guardian™

Nos dias atuais, temos muitos diretores famosos no mercado de games, mas creio que a influência e a importância que Fumito Ueda, diretor de The Last Guardian, trouxe à indústria é algo que não presenciamos frequentemente.

ICO, também dirigido por Fumito, é um dos jogos mais importantes de todos os tempos, influenciou muitas franquias e possibilitou a criação de novos gêneros. Alguns exemplos são: "The Last of Us", "Dark Souls", "Limbo", "Brothers", dentre outros. Fumito foca sempre no minimalismo, extraindo do jogo tudo o que é desnecessário, reforçando o foco no protagonista e na conexão com o parceiro que o acompanha. Foi assim em ICO, em Shadow of the Colossus e agora em The Last Guardian.

O objetivo do jogo é muito claro: temos que sair do local em que nos encontramos e ir até o ponto mais alto de uma torre. No entanto, é impossível não se perguntar: quem sou eu, onde estou e que fera é está presa aqui comigo? Trico, a fera, é um híbrido de vários animais (como gato, pássaro, dragão) e outras coisas que não conhecemos. O fato é que ele será nosso ponto de partida deste local e nosso



parceiro na aventura. Mas como criar uma relação de confiança com ele e, principalmente, por que ele ajudaria em minha jornada? Muitas perguntas, não é? Bem-vindo ao universo de Fumito Ueda!

O comportamento de Trico é trivial para que você tenha a experiência proposta pelo jogo, pois ele reage às suas ações como um animal de estimação — às vezes teimoso, ora obediente, mas sempre "companheiro" quando você está segurando um barril de comida nas mãos. Este comportamento vai evoluindo no decorrer da jornada: afagã-lo após uma batalha, ensinar-lhe movimentos novos, tudo isso faz com que o laço de amizade entre Trico e o Garoto se engrandeça, e é impossível não desenvolvermos um sentimento de afeto com a grandiosa criatura.

A técnica de animação chamada "timing", utilizada em TLG e aplicada diretamente em Trico, é responsável por fazer com que ele seja rápido e ágil para o seu tamanho; mas nós, muito menores,



temos a sensação de ver movimentos lentos e pesados: o caminhar, os movimentos com a cabeça, o farfalhar das penas e saltos que parecem longos e inalcançáveis se tornam possíveis e críveis graças ao timing.

Outro fator muito importante é a arquitetura do cenário. Fumito baseou-se em diversos exemplos e figuras importantes de grandes dramas literários para elaborar um local que parece não ter sido criado para humanos e, em alguns momentos, tão pouco se parece com o habitat de Trico (assemelha-se muito mais como uma jaula ou gaiola). Fixar seu olhar em partes do cenário e imaginar-se passando por ali é algo muito comum e desafiador, pois nem todos os caminhos são proporcionais ao tamanho do nosso companheiro, o que deixa a jornada ainda mais intrigante. O cenário é repleto de puzzles que surgem de uma maneira muito orgânica, complementando a história e exigindo do jogador um raciocínio lógico apurado, mas não tão complexo.



Ao Jogar The Last Guardian, devemos nos permitir fazer parte de tudo isso! Você estará, na maior parte do tempo, completamente sozinho com o garoto e Trico. Atente-se aos sons, cenários, ensine e aprenda com a criatura.

The Last Guardian pode ter demorado 9 anos para ter sido finalizado, mas será lembrado em 20, 30 anos ou mais. Pois, se temos na essência da arte sentir algo através da visão do autor, seja um filme, livro ou jogo, The Last Guardian faz isso com maestria e, no futuro, você não se lembrará da jornada com Trico como um jogo, mas como algo que realmente aconteceu! ■



ENTREVISTA

Por **Johnny Vila**

Em meio a tantos games de plataforma lançados no início dos anos 90, alguns ótimos jogos acabaram passando “despercebidos” pelo grande público. É o caso de Mr. Nutz, um divertido game concebido pelo estúdio europeu “Ocean Software”, sendo lançado inicialmente para SNES em 1993 e, posteriormente, para outras plataformas.

Mr. Nutz

(SNES – 1993 / Mega Drive, Game Boy – 1994 / GB Color – 1999 / GB Advance 2001)

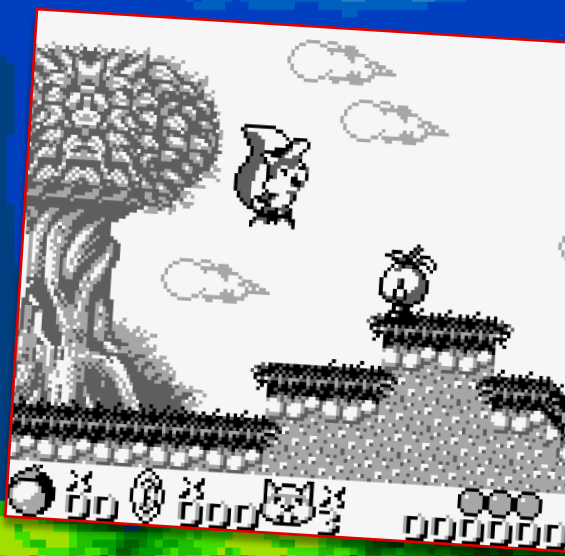


O jogo apresenta as aventuras do simpático esquilo Mr. Nutz, que tenta evitar que o mundo seja congelado pelo vilão do game, um Yeti chamado Mr. Blizzard. Os seis níveis temáticos vão desde florestas e cavernas até vulcões. O game contaria ainda com uma fase bônus subaquática, que acabou ficando de fora da versão final em razão das limitações



das plataformas e dificuldades no desenvolvimento (mas, ela pode ser vista na versão para Game Boy Advance).

Como ataque, Mr. Nutz conta com o arremesso de nozes, o pulo em cima dos inimigos, e uma “rasteira” com a cauda enquanto está abaixado (apesar de que ele apenas “repele” temporariamente alguns inimigos). Com gráficos detalhados e coloridos, trilha sonora caprichada e jogabilidade bem constituída, Mr Nutz é um daqueles games que vale o embarque na “WarpZone do tempo” para ser conferido



novamente por aqueles que tiveram a oportunidade de jogar no passado ou vivencia-lo pela primeira vez.

Mr. Nutz: Hoppin 'Mad

(Commodore Amiga - 1995 / Mega Drive – Cancelado)



Um port do primeiro Mr. Nutz estava em desenvolvimento para Commodore Amiga, mas foi cancelado. Pouco depois, a Ocean lançou para a plataforma uma continuação chamada Mr. Nutz: Hoppin 'Mad que, apesar de contar com o mesmo protagonista, foi desenvolvido por outra equipe criativa — o que refletiu na história e na jogabilidade, ficando distantes do conceito original. Hoppin 'Mad estava previsto para ser lançado no Mega Drive em 1995 com o título: Mr. Nutz 2, mas acabou sendo cancelado em razão do iminente fim da geração 16 bits. Essa versão posteriormente “vazou” na internet em formato jogável.

Entrevista com Philippe Dessoly

O ilustrador francês Philippe Dessoly foi, dentre outras participações nos games, o responsável pela criação de Mr. Nutz. Ele

gentilmente conversou com a WarpZone, contando detalhes sobre sua carreira, a criação do game e os novos projetos. Confira:

Primeiramente, obrigado pela oportunidade de entrevistá-lo. Conte-nos um pouco sobre o início de sua carreira, de como chegou até à "Ocean Software" e sobre alguns projetos da empresa em que esteve envolvido.

PD: Obrigado a vocês pela oportunidade. No início, com 18 anos, eu queria fazer desenhos animados... então, participei de um concurso da Escola de Imagem Gobelins, em Paris. Infelizmente eu perdi. Os videogames tomaram muita importância, então pensei que era exatamente o mesmo que um desenho animado: você precisava criar personagens, planos de fundo, animações, etc. Então fiz testes para empresas como "Titus", "Loriciel" e "Ocean France". Fui chamado pela "Ocean France", lembro de ter



melhor jogo do Mega Drive) e Super Mario World.

Sendo um título concebido na Europa, saberia dizer algo sobre o sucesso comercial que o game obteve internacionalmente?

PD: Sim, foi lançado na Europa, nas Américas, Japão, etc....todas as versões venderam juntas, pelo menos, 1 milhão de cópias.

comprado um Atari ST especialmente para fazer testes de desenho para poder mostrar a eles, antes de ter um Amstrad CPC464. Fui contratado por ela em 1988 ou 1989, onde participei do desenvolvimento de jogos como Beach Volleyball, Ivanhoe, Toki, Snow Bros, dentre outros... até o encerramento do estúdio, em 1991.

Como foi o processo na criação de Mr. Nutz e quais foram suas inspirações?

PD: Quando a "Ocean France" encerrou as atividades, eu e um programador nos questionamos sobre o que faríamos. Naturalmente, queríamos continuar a criação de videogames, então decidimos criar nosso próprio jogo, da forma como gostaríamos de jogar, ou seja, ao nosso gosto. Comecei procurando por um personagem que poderia atrair adultos e crianças, fiz muitos testes até que minha esposa me deu a ideia de um esquilo. Então, eu o fiz em vermelho para que o personagem fosse claramente visível em qualquer cenário (era bastante raro fazer animações em vermelho). Minhas inspirações foram, principalmente, Walt Disney, "Castle of illusion" (o

A versão para Game Boy Advance de Mr. Nutz apresenta o nível aquático que ficou fora do game original. Isto ocorreu no passado devido às limitações técnicas do SNES?

PD: Sim, eu fiz esse nível completo, dentre outras coisas, como outros inimigos... coisas que foram impossíveis de colocar no cartucho anteriormente, pois eram pequenos em termos de espaço e a Ocean não acreditava muito no sucesso do game, não investindo em novas opções.

Qual versão de Mr. Nutz você considera a definitiva (Snes, Sega Genesis, GB, GBC, GBA)?





"Mr. Nutz: Hoppin' Mad" (Amiga) apresenta jogabilidade e situações bem diferentes do game original, você teve alguma participação no projeto? Considera-o à altura do primeiro game?

PD: Sim, completamente diferente. Aqui está a história: Ocean estava muito surpresa com o sucesso de Mr. Nutz que, em muito, muito pouco tempo já não haviam mais cartuchos à venda nas lojas e eles não haviam planejado nenhum estoque. Foi então que uma empresa alemã veio oferecer-lhes um jogo parecido com Sonic. A Ocean disse "OK, mas mudem o personagem, colocando Mr. Nutz no lugar do seu". A Ocean pediu nosso consentimento, dissemos que sim, e foi desta forma que Mr. Nutz foi parar em um jogo que não tem nada a ver com o universo de Mr. Nutz. Eles fizeram isso para ganhar dinheiro mais rapidamente do que fabricar novos cartuchos. Hoje eu não aceitaria.

PD: A versão de SNES. Mais cores, melhor graficamente, melhor música etc. Além de ter sido a primeira versão.

Um remake de Toki em HD está em desenvolvimento há bastante tempo. O projeto ainda está ativo? Qual seu envolvimento com o projeto?



PD: Eu fiz todos os desenhos do jogo. Uma empresa me contratou porque eles sabiam que eu já havia feito a versão "Amiga" e "Atari", então eu refiz todos os desenhos para um remake. No momento, eu não posso falar sobre outros detalhes do projeto.

IMPORTANTE: Pouco tempo após a realização da entrevista, detalhes concretos sobre o game finalmente foram revelados pela Publisher Microids, que agendou o lançamento para o final de 2018.

Você planeja um novo game para Mr. Nutz? Pretende realizar uma campanha de financiamento coletivo como o Kickstarter, por exemplo?

PD: Sim, estamos no projeto com Pierre (o programador original) e Raphael (o músico original). Pensamos em fazer o Mr. Nutz 2, mas vamos fazer um remake antes para ver como as pessoas vão receber o game antes de começarmos a continuação. Ainda não sabemos se vamos fazer uma campanha de financiamento coletivo ou ir atrás de uma Publisher, estamos estudando a questão..., mas, em 2018, Mr. Nutz comemorará o 25º aniversário.

Para finalizar, agrademos pela oportunidade de conversar e gostaríamos que você enviasse uma mensagem para o público Brasileiro, representado pelos leitores da WarpZone.

PD: Obrigado a vocês por esta entrevista e um grande agradecimento a todos os fãs de Mr. Nutz ao longo de 25 anos. Eu faço convenções para o meu trabalho como ilustrador de licenças, como Goldorak, e as pessoas continuam falando comigo sobre Mr. Nutz... é realmente INCRÍVEL! Eu e Pierre nunca imaginávamos que iríamos criar um game em que, 25 anos depois,



estariamos falando sobre ele até hoje. OBRIGADO novamente a todos vocês, jogadores, fiquem com Deus e um grande "Bonjour", da França!

Confira muito mais sobre o trabalho de Philippe no site oficial: golgoth71arts.com ■



VIDEO GAMES NA TV BRASILEIRA



Tenho 31 anos e vivi os “vídeo jogos” minha vida inteira, mesmo sabendo que “esses assuntos” em canais de TV aberta não geram a audiência necessária para manter um programa no ar por muito tempo.

Embora tenha público, não é o mesmo público da novela entediante; do programa de humor com piadas sofríveis; do conteúdo sonoro de má qualidade, com pessoas de pouca roupa e erroneamente classificado como Música; e de tantas outras coisas que geram os pontos de audiência que sustentam programas em suas grades na TV de concessão pública. Mas, houveram alguns momentos em que emissoras tentaram explorar este nicho específico, e é sobre essas tentativas que vamos falar:

PLAY GAME

(MAIO DE 1993 A AGOSTO DE 1993 – SBT)

Senor Abravanel estava tendo muito sucesso com seu apresentador mais famoso da época, Augusto Liberato, então porque não usá-lo em um programa para as crianças e coloca-las para jogar vídeo games?



Play Game colocava crianças em uma disputa para ver quem entendia mais de vídeo games. Entre as perguntas e respostas, havia um desafio que era feito por ninguém mais ninguém menos que o Dr. Robotnik (Eggman), e consistia em jogar alguns clássicos da SEGA. A TecToy tinha participação, sendo a representante da SEGA no Brasil, era óbvio quais seriam os jogos usados na programação.

Mas a maior e mais divertida parte do programa era ser transportado para dentro do videogame, o mais atrativo, para as crianças, era poder entrar no jogo e ser o personagem do game.

Agora mais velhos e entendidos, sabemos que aquilo era, na verdade, um “Chroma” com os cenários do Alex Kidd. A criança fingia que corria, pulava e batia nos inimigos e todas que participavam aparentavam não manjar dos “paranauê” nos videogames. O programa não durou nem cinco meses e saiu da programação.





HUGO GAME

(1995 A 1998 – GAZETA)

Uma moda dos anos noventa: os Game Show por telefone.

Imagine você, adolescente de 13 anos que tem tudo hoje ao seu alcance para se divertir com jogos, entrar em uma máquina do tempo, colocar o ano de 1995, pegar uma TV analógica de 10 polegadas, colocar no canal 11 (São Paulo) e assistir um programa em que se pode usar o telefone para jogar um game pela TV! Assim era o Hugo Game. Pelo telefone, você controlava o personagem Hugo e tinha que salvar sua família passando pelas fases do jogo, fases que variavam entre games de plataforma, avião, trem e escalar uma montanha com uma pistola que disparava um desentupidor e te puxa para alto (que inveja o Batman devia ter!). O melhor do dia ganhava um prêmio e disputava a final na sexta-feira, concorrendo a outros prêmios também.

O Programa foi um sucesso, durando três anos, mas devemos localizar os novinhos e informar que nesta época as linhas telefônicas eram horríveis, pagávamos o pulso de ligação e o tempo em que ficávamos na linha, e, no final do mês, vendíamos os órgãos para pagar a conta de telefone — e você aí achando que sua operadora de 2018 é uma ladra.

Curiosamente, o game tinha versão para PS1, além de inúmeros outros títulos para PC e outros consoles.

GARGANTA E TORCICOLO

(ABRIL 1997 A DEZEMBRO 1998 – MTV)

Apesar da minha idade, já me considero meio velho por ter visto duas emissoras de TV acabarem. A primeira foi a Rede Manchete ("você em primeiro Lugar!"), e depois a MTV. Antes da internet, a única forma de assistir vídeos era por meio deste canal.

Conforme a programação ia variando, os donos da casa apostaram no formato "Game Show", tendo visto o sucesso do formato com o Hugo. Para quem assistiu a MTV, sabe que ela não tinha problemas com censura na programação (pelo menos não como as outras emissoras), tudo era dito da pior forma possível, então chamaram o João Gordo (da banda Ratos do Porão) para apresentar algo ainda mais escrachado.

Você jogava com dois monstros (Garganta e Torcicolo), que foram parar em um lugar chamado "Paraíso das Ovelinhas", onde os dois feiosos caíam na porrada em games de plataforma, tiro e porrada na Ovelha. No final, quem fazia menos pontos era morto em uma cena de Fatality e, como acontecia em Hugo, a sexta reunia os melhores da semana em um confronto nada amigável.



A tecnologia usada no programa foi desenvolvida pela "Interactive Television Entertainment (ITE)", a mesma do programa do Hugo, porém, os personagens eram criações da MTV em parceria com a também finada "Herbert Richers Entertainment". O programa durou um ano e rendeu muitas risadas.

G4 BRASIL

(2002 A 2006 – BANDEIRANTES)

O formato "Ligue para a emissora e pague uma fortuna" havia morrido, então a Band apostou em um formato diferente. Falando dos jogos que estavam saindo para os consoles da época, veio o G4 Brasil, um programa importado da terra do Tio Sam para o país do Blanka.

O programa dava dicas e pequenas estratégias, além de falar dos lançamentos que estavam em alta. Acredito que o tempo de meia hora de programa fosse o grande problema, haviam muitos títulos na época e não era possível aprofundá-los.

Mas, se você assistia a esse programa como eu, vai lembrar bem dos apresentadores: o senhor "Lucas Silva e Silva", Luciano Amaral — ator que marcou a infância de muitos com os programas "Mundo da Lua" e "Castelo Rá Tim Bum" —, que dividia a bancada com a também atriz Luiza Gottschalk, que, após atuar em peças de teatro e filmes, acabou virando a Musa dos games (curiosidade: Luiza participou da 3ª temporada do reality show "A Fazenda"). A atração durou quatro anos no canal 13 (São Paulo).

COMBO FALA + JOGA

(2005 A 2014 - CANAL 21)

Sabe quando estamos jogando com o amigo, irmão, namorada, esposa, amante, ZÉ DA ESQUINA? Era nesse momento que disputávamos com outra pessoa do lado e falávamos sobre vários assuntos, essa era a proposta do COMBO FALA + JOGA.

Era um Talk Show em que, durante a entrevista, apresentador e entrevistado jogavam algum game com um chroma key atrás deles passando a imagem do jogo. Os convidados eram bem variados, cantores, bandas, celebridades, subcelebridades, atores, Youtubers e convidados relacionados ao mundo dos games.

Engraçado era ver que, enquanto alguns conseguiam jogar, mas não falar, outros falavam, mas não conseguiam jogar. A dupla Luciano Amaral e Luiza Gottschalk estiveram por um período como apresentadores, mas foi Bianca Jhordão quem apresentou por maior tempo o programa. ■



Hoje tornou-se padrão os jogos terem aspectos cinematográficos, em que a história é contada simultaneamente ao desenrolar do jogo. Metal Gear Solid, Uncharted, Tomb Raider e God of War, para citar alguns exemplos, são jogos nos quais essas características são evidentes, já que algumas vezes a narrativa tira o controle do jogador para devolver somente após uma série de acontecimentos que contribuem para a trama. Porém, nem sempre foi assim, pois, antigamente, os consoles e mídias não suportavam muita coisa em termos audiovisuais.

Até a segunda geração de videogames, o que havia de memória disponível era disputada byte a byte entre gráficos, mecânicas e áudio. Essa história começou a mudar no final da década de 80, na terceira geração de consoles domésticos, com o lançamento de Ninja Gaiden, um jogo que prometia “um sistema único de apresentação cinematográfica” que contaria a história do jogo “fase a fase”. Foi mesmo um estouro, quem jogou este clássico na época ficou com o queixo caído ao

acompanhar a trama através de imagens apresentadas entre as fases, com direito a animação, trilha e efeitos sonoros imersivos.

Este formato de narrativa foi repetido em Ninja Gaiden 2 e 3, e tornou-se padrão, passando a ser aguardado pelos jogadores que curtiam gráficos cada vez melhores dos consoles de 8 e 16 bits da primeira metade da década de 90. A história nos mostra como isso evoluiu até os dias atuais. Algo praticamente desconhecido pelo ocidente, a TECMO lançou no Japão sete jogos para o Nintendinho com o mesmo estilo narrativo oficial e explicitamente chamado de Tecmo Theater. Apresentamos aqui todos eles.

Tecmo Theater Vol. 1: Captain Tsubasa (04/1988)

Um sistema de jogo mesclando futebol — com chutes, carrinhos, cabeçadas, dribles, passes e tudo o mais — com elementos de RPG, com golpes especiais por meio de comandos selecionados por menu e consumindo stamina — medida em números. O jogo é baseado em um arco iniciado em 1982 no mangá Captain Tsubasa (Super Campeões).

Tecmo Theater Vol. 2: Ninja Ryukenden (12/1988)

O famoso Ninja Gaiden foi o segundo jogo da série Tecmo Theater, e tomou o mundo de assalto com sua história cheia de surpresas.

Tecmo Theater Vol. 3: Ninja Ryukenden 2 (04/1990)

O segundo Ninja Gaiden não deixou a peteca cair e elevou a qualidade audiovisual da narrativa, além de trazer elementos novos ao gameplay, superando seu antecessor.



あいつは、キャプテンつばさ。



Vol. 2



Vol. 3



Vol. 4



Vol. 5



Vol. 6



Vol. 7

Tecmo Theater Vol. 4: Captain Tsubasa 2 (07/1990)

Esta continuação retoma o jogo anterior e conta uma história que, literalmente, não está no mangá. Tsubasa é contratado pelo São Paulo Futebol Clube e o jogo apresenta sua gloriosa trajetória para se tornar campeão mundial de juniores pela seleção do Japão.

Tecmo Theater Vol. 5: Ninja Ryukenden 3 (06/1991)

A última aventura de Ryu Hayabusa extrapola os limites técnicos do NES, sendo o ápice do Tecmo Theater.

Tecmo Theater Vol. 6: Kyatto Ninden Teyandee (07/1991)

Trata-se de um jogo simpático baseado no animê homônimo da Tatsunoko que foi ao ar entre 1990 e 91 no Japão. Conhecido extraoficialmente como Samurai Pizza Cats, neste game você controla diversos gatinhos samurais com características individuais.

Tecmo Theater Vol. 7: Radia Senki: Reimeihen (11/1991)

A última incursão do Tecmo Theater é um RPG cuja ação lembra The Legend of Zelda, mas tem muito mais diálogo, a exemplo de Final Fantasy. Um dos diferenciais é que toda a sua equipe luta nas telas de ação, mas você controla apenas o personagem principal.

Se você jogou apenas os três Ninja Gaidens, mas não sabia que seu estilo narrativo abrangia outros jogos e gêneros, vale muito a pena procurar os demais títulos tanto por curiosidade quanto para desfrutá-los. Todos os quatro títulos, que nunca foram lançados no ocidente, possuem traduções feitas por fãs para o inglês, portanto, caso você possua flashcart, Retron 5, RetroFreak ou mesmo um emulador, não perca tempo: procure os patches de tradução e se dê ao prazer de conhecer jogos incríveis e bastante diferentes de tudo o que você já viu. ■



Mas, para começar, nada é mais justo que entendermos o perfil e o papel de cada um dos integrantes de uma equipe de desenvolvimento, para que, desta forma, você que ama jogar e que gostaria de desenvolver, consiga discernir onde se encaixa. Atualmente, com os diversos aplicativos, softwares, ferramentas e “games engines” (softwares simplificados para a programação de jogos) disponíveis — e com um pouco de empenho — qualquer pessoa consegue fazer um game, principalmente para plataformas mobile.

“O café”..., como bons brasileiros que somos, adoramos a segunda bebida mais consumida no mundo. Há algum tempo, grandes ideias ou potenciais negociações poderiam acontecer em um bate papo na hora do cafezinho, mas, nos dias atuais, com a praticidade e facilidade que inovações digitais trouxeram, o “cafezinho” evoluiu, de forma Darwiniana, para o WhatsApp, o Messenger, ou qualquer outra ferramenta de comunicação nas redes sociais.

Foi em um destes bate-papos com o Cleber Marques que nasceu a ideia de fazer esta coluna falando sobre desenvolvimento de games, e é com grande satisfação que inicio aqui, na WarpZone, minha pequena colaboração para este grupo de craques. Basicamente, a ideia desta coluna é abordar, de forma clara e objetiva, teorias, metodologias, criação, técnicas, design, ferramentas, procedimentos, animação, pixel arte, gamificação, monetização, ou seja, tudo o que envolva o desenvolvimento de games.

Já os grandes studios ou game houses, trabalham com uma equipe bastante segmentada, com profissionais especializados em ações bastante específicas. É claro que, mesmo nestas grandes empresas, você encontrará algum profissional com “chapéu duplo”, mas supondo que você não atue em uma grande equipe e tenha múltiplas atividades, é sempre bom compreender cada um dos papéis. **Então vamos lá!**





Desenvolvedores são as pessoas que produzem um game, e essa equipe é formada por: Programadores, Artistas, Designers, Produtores, Testadores, Compositores, Sound Designers, Redatores, Gerentes de produtos, Gerente de criação, Diretor de arte e Diretor Técnico.

Nesta primeira parte, vamos conhecer o papel dos Programadores, Artistas e Designers.

Programadores

São os famosos “escovadores de bits”! Com um perfil extremamente pragmático, objetivo e racional os programadores se utilizam de linguagens como C, C++, Java;

entre outras, para escrever linhas e linhas de códigos que vão determinar tudo o que acontece durante um jogo. Programar para games é diferente de todas as especialidades na área de IT (simular ambientes reais utilizando leis da física, da matemática e os princípios da lei da vida !) Fazendo uma comparação meio grosseira, programadores são como deuses.

Para entender melhor o que estes profissionais fazem, tente imaginar uma caixa vazia. Ok! Agora, nesta caixa, vamos começar a colocar blocos, como cubinhos de madeira. Estes blocos serão o chão, personagens, objetos, cenários, ou seja, é nesta caixa que simularemos um complexo quebra-cabeça no qual quem determina quais são as peças, como elas serão e o que farão é o programador.

Depois que estes quadrados estiverem funcionando com todas as suas propriedades, interatividade e jogabilidade, respeitando as leis da física e simulando o ambiente do jogo, os programadores vestem estes cubos com animações, imagens, objetos, cenários e personagens; resumindo, o programador pegará toda a



Exemplo de Storyboard para um jogo



os programadores quanto os artistas começaram a se especializar, surgindo assim os artistas conceituais, artistas de Storyboard, modeladores 3D, ambientadores, texturizadores, especialistas em efeitos especiais, especialistas em interface com o usuário, animadores, artistas técnicos e Diretores de arte.

Designers

Na área de games, existem muitos títulos e nomes para indicar as atividades dos designers: designer de

projetos, de sistemas, criação ou, mais atualmente, "game designer". Embora as atividades pareçam diferentes, na maioria dos casos é exatamente a mesma coisa, o que devemos ter em mente é que um game designer deve ter conhecimentos em animação, antropologia, arquitetura, brainstorm, negócios, cinematografia, comunicação, escrita criativa, economia, engenharia, história, gestão de projetos, gestão de colaboradores e terceiros, história, matemática, música, psicologia, sound design, artes virtuais, mas, principalmente, ser um grande contador de histórias, ou seja, ter ótima oratória!

O que precisamos entender é que a principal função do game designer será a de envolver todas as áreas, sendo um facilitador entre elas. É por este motivo que o game designer tem que ter todo o game do início ao fim na cabeça e, principalmente, saber lidar com os principais perfis de cada uma das áreas, aproveitando os valores e fazendo com que o projeto (o game) seja extremamente divertido, competitivo e interessante.

Em uma próxima edição, vamos abordar detalhadamente o restante da equipe de desenvolvedores. Até lá! ■

salada de imagens, áudio, animações produzida por todos os outros profissionais, organizando tudo de forma matemática.

Artistas

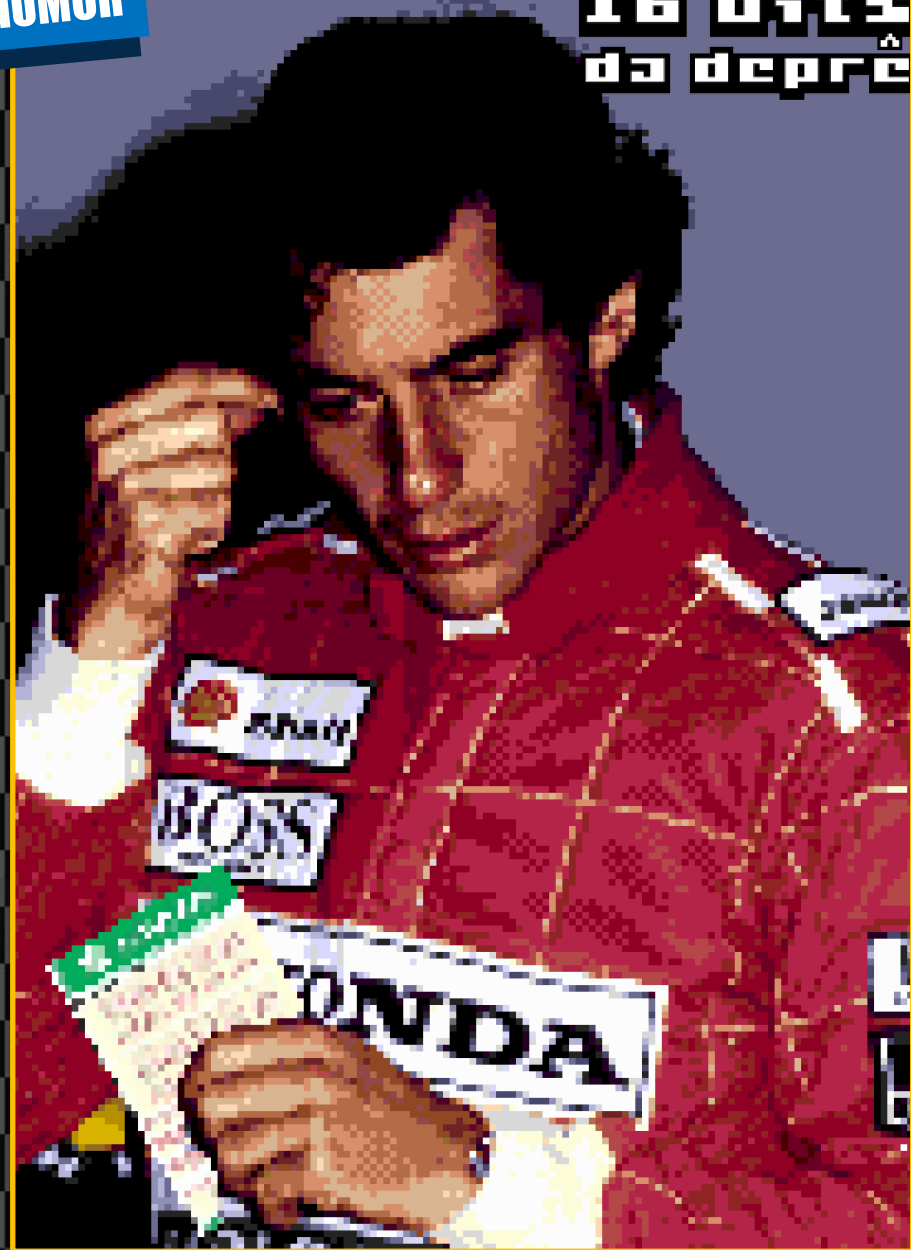
Nos primórdios do desenvolvimento de jogos eletrônicos não existiam artistas e designers gráficos especializados, por este motivo, eram os programadores que faziam tudo: gráficos, animações, trilhas e efeitos sonoros.

Foi a partir dos consoles de segunda geração que artistas começaram a se especializar e serem contratados. Ainda bem, as artes feitas pelos programadores daquela época eram muito ruins, restrita a formas poligonais em que tínhamos de fazer um grande esforço interpretativo. Ok, ok, sei que a tecnologia não ajudava, mas se você pensar que o personagem original do Mario Bros não tinha bigode e sim que o traço em preto era a interpretação de sua boca, isto o transforma no acidente gráfico de maior sucesso no mundo.

Conforme os hardwares se desenvolviam, os softwares também eram melhorados e nós, profissionais de artes e design, tínhamos efetivamente um leque bem maior de possibilidades para trabalhar. Com isso, tanto

HUMOR

**16 bits
da depre**



**CENA ONDE SENNA NÃO ACENA
APÓS JOGAR NA SENA**

Por Marcus Garrett

TANK MISSION

Homebrew 3-em-1 para o ColecoVision



Já há algum tempo têm saído vários jogos “caseiros”, os chamados homebrew, para diversas plataformas clássicas. Um dos recentes é Tank Mission, título desenvolvido pelo canadense Leo Gerry Brophy e lançado em 2017 pelo selo CollectorVision. Em essência, trata-se de três jogos em um conectados por missões especiais durante a Segunda Guerra Mundial: controlamos um tanque de guerra, caminhamos pelas instalações inimigas como soldado e pilotamos um avião secreto ao estilo stealth. Muito criativo!

No início, o jogador recebe instruções do quartel general, tarefas de suma importância que precisam ser realizadas para que o gameplay avance. Começa-se pilotando o tanque por cidades e terrenos ocupados por Nazistas, e destrói-se quase tudo que existe no cenário:

tanques, torres de artilharia e aviões. Pesado, o veículo também é capaz de passar por cima de árvores, construções, cercas e arbustos, basta acelerar e persistir até que os obstáculos sejam vencidos. Quando a situação exigir, pode-se ainda requisitar (tecla 9 do teclado numérico) auxílio aéreo para os aliados!

O objetivo imediato é chegar aos pontos indicados no mapa (tecla 5 do teclado), são eles que dão início à próxima missão. Muitos momentos exigem o desembarque do tanque e, como soldado, o jogador deve eliminar os oponentes e seus cães de guarda em bunkers, subir em escadas, saltar, agachar e abrir baús para obter chaves — além de procurar por energia, munição e granadas espalhadas pelo cenário.

O cerne de Tank Mission, contudo, são as missões, elas interligam os modos de jogo, alternando-os de forma a propiciar variação





e diversidade. Apesar das missões menores e intermediárias serem importantes (como encontrar locações, mapas e liberar prisioneiros), duas são consideradas prioritárias:

Roubar a Enigma: localizar e roubar, de um bunker repleto de inimigos, a tão desejada máquina de criptografia Enigma. O jogador carrega uma metralhadora Thompson e dispõe de eventuais granadas que encontrar pelo caminho, as quais, na ausência de chaves, explodem os portões trancados. Uma vez encontrada, volta-se com ela ao tanque para entregá-la aos aliados.

Roubar o avião secreto: deve-se localizar o avião stealth, roubá-lo e pilotá-lo contra esquadrilhas inimigas, baterias antiaéreas e um dirigível lançador de mísseis com a finalidade de destruir os temíveis foguetes V2. Concluída a missão, o jogador tem de pousar o avião e entregá-lo aos superiores para pesquisa.

A ação com o tanque e o avião é mais mecânica, de habilidade manual, mas os cenários em que controlamos o soldado requerem planejamento: pare, pense, analise e decida, opte por um caminho e onde saltar para alcançar determinada passagem. A qualquer momento, e conforme a necessidade, outros tipos de

munição podem ser selecionados, tais como a "ultra explosiva" (destrói muros e vários objetos simultaneamente) e a granada (derruba portas), mas apenas se o jogador os possuir no inventário — basta usar o teclado numérico do Coleco para alternar. Há três níveis progressivos de dificuldade: Private ("soldado raso", fácil), em que começamos com 9 vidas; Corporal ("cabo"), com 7 vidas; e em Sargeant ("sargento"), 5 vidas. No médio e no difícil, o mapa é bem maior, há mais soldados e cães, e até um grande tanque vermelho mais poderoso e trabalhoso de ser destruído.

Os gráficos de Tank Mission são bonitos, especialmente quando escolhido o modo compatível com a placa de vídeo F18A (projeto do americano Matthew Hagerty que, além de prover a saída de vídeo VGA para o ColecoVision, possibilita o uso de mais cores simultâneas e maior velocidade de processamento), e trazem variedade de elementos tanto aos cenários do tanque quanto aos do soldado e avião. As músicas em background, com temas militares, são divertidas e auxiliam a imersão. A combinação de estratégia e ação favorece a volta contínua ao jogo, o chamado fator "replay", e o capricho com tudo (cartucho, embalagem, manual) realmente salta aos olhos! ■



REVIEW

Por **Mario Cavalcanti**

Enforcer



No comando da FullMetal MegaBlaster, uma nave de batalha capaz de disparar poderosos tiros concentrados, você deve passar por seis diferentes zonas enfrentando diversos inimigos e encarando grandes chefes de fase ao final de cada zona.

A nave começa com três smart bombs, superbombas (ativadas com a barra de espaço) que destroem todos os inimigos que estão na tela. A interface, na parte inferior, mostra o número de vidas, o número de smart bombs, o medidor de energia (a nave não morre ao primeiro impacto, mas quando a energia acaba, tal como em 1943), a força do tiro concentrado (como em R-Type) e o score.

Pelo caminho, você pode (e deve) equipar a nave coletando diversos power ups. Cada cor ou símbolo representa um tipo de upgrade ou bônus diferente, sendo mais de dez tipos no total. O power up de cor violeta, por exemplo, soma mil

pontos ao placar. O de cor azul clara lhe concede um escudo que suporta até cinco impactos. O de cor preta ativa dois drones que ficam voando em círculo ao redor da nave. O de cor azul equipa sua nave com raios laser que ricocheteiam nas paredes do cenário. Uma letra S (speed) na cor marrom clara aumenta a velocidade. Um B (bomb) na cor branca fornece mais uma smart bomb, e um pequeno símbolo de uma nave lhe concede vida extra.

Enforcer: FullMetal MegaBlaster (CP Verlag, 1992) é seguramente um dos melhores jogos de nave nativos do Commodore 64 — e mais um clássico do programador alemão Manfred Trenz, nome de peso na cena do C64 (ele foi o criador da consagrada franquia Turrican e da versão de R-Type para a plataforma). O jogo foi desenvolvido por Manfred especialmente para um número da Golden Disk 64 (edição especial da Magic Disk 64, uma disk



magazine muito popular no Commodore 64, distribuída pela editora CP Verlag, que publicou diversas revistas de jogos de computador na Alemanha).

Com ótimos gráficos, fundos coloridos e scroll fino, Enforcer tem como um dos pontos fortes a diversidade em termos de cenários (cada zona tem um fundo diferente), música (composta por Markus Siebold, responsável por parte da trilha sonora de Turricon II), inimigos e chefes de fase. O jogo é bem desafiador em alguns momentos e se você, que costuma jogar games do Commodore 64, não tem uma versão de Enforcer já turbinada com cracks, atenção para duas dicas: executando "POKE 13304,0", antes de rodar o jogo, você ganha smart bombs infinitas. E executando "POKE 13237,0" você ganha vidas infinitas (que moleza, hein?). ■



MEU CONTROLE ADAPTADO

Trabalhar em vídeo locadora era simplesmente demais, algumas coisas a gente jamais esquece, outras, só quem trabalha(ou) sabe como é.

Quando eu tinha meus 12/13 anos, e morava em Perus (bairro de São Paulo), frequentava uma locadora em que falava para a dona “um dia vou ser loucaderista”, isso era em 1993. Em 98/99, virei “loucaderista” em uma loja no centro de SP. Tínhamos nossas rotinas, entre elas, a faxina no sábado, afinal, era o dia mais movimentado da loja, então, logo cedo, era varrer, passar pano no chão, tirar o pó, arrumar as prateleiras, trazer os filmes para a frente etc.

Para animar, sempre colocava músicas ou filmes para rolar enquanto a galera encarava a faxina. Sempre botava “A FERA DO ROCK”, filme que conta a história do cantor “Jerry Lee Lewis”, é só músicas da década de 50, um verdadeiro show! Já havia assistido, mas bastava eu colocar para rodar que chegava alguém com aquela pergunta “que filme é esse?”. Explicávamos e pronto, lá ia o filme embora, e tinha que achar outro para colocar. Se não tinha o que fazer, você escolhia qualquer filme e, já era, colocava para passar que logo alguém alugava.

Uma das minhas funções era conferir e arrumar os jogos: colocar os que mais eram alugados para cima, os mais fracos para baixo e assim por diante, até sobrarem apenas os fracos. Mas o que tem a ver os filmes e games nessa história toda?

Inventei de começar a abrir a loja aos domingos, então ficávamos aos ventos, o movimento era fraco e eu estava ali por gostar. Como a televisão estava sempre disponível, e eu sem fazer nada o dia todo, levei o Super Nintendo para lá. Eu sempre colocava um dos jogos que sobravam, e não dava outra, era colocar o jogo e..., adivinha! Aparecia alguém para levá-los embora.

Joe & Mac foi um que fez um baita sucesso, alugou muito, mas, com o tempo, foi parando. Eu, aproveitando um domingo — demorou, né? —, “taquei” no SNES e comecei a jogar, não dava nem tempo de concluir a terceira fase do jogo e..., pronto! Entrou um pai e uma menininha, ela olhava, ficou assistindo, ficou olhando, ficou, ficou, ficou..., aí o pai falou: “que jogo é?” (pronto, já sabia o que ia acontecer). Respondi:

— Joe & Mac!

O cara continuou olhando, olhou minha mão, viu o controle e não deu outra:

— É do Super Nintendo? Tem para locar?

Como eu disse, lá se foi o jogo! E assim foi por muito tempo com vários jogos, bastava colocar e, mesmo aos domingos — onde nem mosquitos entravam na loja —, aparecia um cliente para querer exatamente o que eu estava curtindo. Um dos jogos que peguei raiva, e até hoje não joguei mais, é o Shadowrun, um RPG (eu

nem curto e não manjava NADA de inglês — isso ainda não mudou), então ia jogando nas tentativas, e não demorava para alguém vir querer aquele. Eu não entendia: não explicava, não falava que era bom, MASSSSS..., eu estava jogando e, para o cliente, se eu estava jogando é porque o game era bom!

Esse jogo sempre sobrava, SEMPRE! Ninguém pegava, mas bastava ligar o SNES aos domingos que ele ia embora, cheguei até a apostar Coca-Cola que ele seria alugado (e ganhei). Um dia, nem joguei 30 minutos e veio um cliente perguntar:

— Que jogo é?

Falei e não deu outra: “queroooooo!”. Eu falei, está na prateleira (só que eu tinha recolhido a caixa para dentro antes), o cliente ficou uns dez minutos procurando e voltou:

— Mas num tô achando!

Fui onde ficavam as fitas de Mega Drive, peguei o jogo e dei na mão dele. Ele me olhou, me olhou de novo, virou e disse:

— Mas quero o do SNES!

E eu respondi:

— Ahhhh, está alugado.

O cliente olhou dentro do balcão e disse:

— Mas o controle é do SNES!

Eu, sem pestanejar, respondi:

— Estou usando adaptador de controle, o controle é do SNES, mas o game é do Mega!

Não deu outra, o cliente saiu todo feliz com o “Knights of the Round” para o Super Nintendo e eu fiquei jogando Shadowrun com meu controle “adaptado” por mais 40 minutos até chegar outro cliente e eu desistir! ■



*Foto de Internet utilizada apenas para ilustração.



CLUB 16-BIT

WWW.CLUB16BIT.COM.BR

FOTOGRAFIA



ART IGOS GEEK

YOUTUBE.COM/CLUB16BIT
FACEBOOK.COM/CLUB16BIT